

Pengembangan Media Sukbang Box Pada Materi Pendidikan Pancasila Kelas IV SD

Defry Eza Ramadhan¹, Ferli Jeriantoro², Rahmat Elvendi³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ramadhaneza20@gmail.com, ferli.2022406405019@student.umpri.ac.id, rahmatelvendi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Sukbang Box* pada materi Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman suku bangsa di Indonesia. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap perbedaan suku di lingkungan sekitar serta kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan: Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate. Media *Sukbang Box* dikembangkan dalam bentuk kartu suku bangsa dan teka-teki silang yang dikemas dalam kotak interaktif. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil rata-rata validasi sebesar 88,39% yang menunjukkan kategori “sangat layak”. Uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada peserta didik kelas IV dan diperoleh hasil persentase respon siswa sebesar 75%, yang berarti media tersebut “layak dan efektif” untuk digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Sukbang Box* dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Kata kunci: Pengembangan media, *Sukbang Box*, Pendidikan Pancasila, Suku bangsa.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Sebagai mata pelajaran wajib, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia, seperti cinta tanah air, toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab sosial. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep Pancasila secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Periode usia SD dianggap sebagai masa yang tepat untuk penanaman nilai-nilai tersebut karena anak-anak berada pada tahap perkembangan intelektual dan moral yang signifikan. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila di SD berfungsi sebagai fondasi dalam membentuk warga negara yang cerdas, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan pokok untuk mendidik siswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik (Magdalena, dkk. 2020).

Selain itu, Pendidikan Pancasila di SD juga berperan dalam memperkuat identitas nasional dan memperkokoh persatuan dalam keberagaman. Dengan mengenalkan berbagai budaya, bahasa, dan tradisi yang ada di Indonesia, siswa diajak untuk menghargai perbedaan dan memahami pentingnya hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk. Pembelajaran ini tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui berbagai metode interaktif seperti diskusi, bermain peran, dan proyek kolaboratif. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat tertanam kuat dalam diri siswa. Dengan pendekatan yang tepat, Pendidikan Pancasila di SD dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk generasi muda yang berkarakter dan siap menghadapi tantangan masa depan (Khairiyah, dkk. 2024).

Berbanding terbalik akan tujuan tersebut, dalam praktiknya pembelajaran pendidikan Pancasila seringkali tidak dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Seperti di SDN 1 Negeri Agung kelas IV Pendidikan Pancasila belum melekat dalam diri peserta didik. Kebanyakan dari mereka belum bisa memahami pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Ini menimbulkan peserta didik yang kurang sadar akan pentingnya pendidikan Pancasila di kehidupan sehari-hari. Permasalahan ini terutama terdapat pada pembelajaran perbedaan suku bangsa. Peserta didik cenderung kurang paham akan perbedaan suku-suku yang terdapat di kehidupan mereka. Dengan tidak pahamnya peserta didik pada pendidikan Pancasila ini menimbulkan efek negatif seperti kurangnya toleransi antar sesama. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang membuat peserta didik sadar akan perbedaan di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih paham dalam memahami pembelajaran dan dapat melihat dalam kehidupan nyata. Penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian pesan, sehingga materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media yang menarik dapat membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan aplikatif dalam

kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam Pendidikan Pancasila dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang diberi nama *Sukbang Box*. Tujuannya adalah untuk membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari materi pendidikan Pancasila dan dapat memahami secara mendalam mengenai materi yang diajarkan. Dengan media yang membuat peserta didik merasakan secara langsung pembelajaran, ini akan membantu peserta didik untuk lebih peka akan pentingnya pemahaman perbedaan suku di kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Sukbang Box Pada Materi Pendidikan Pancasila Kelas IV SD”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2024) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Menurut Richey dan Kelin (2010) dalam Sugiyono (2024) Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran. Model ADDIE dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa pengembangannya dilakukan secara sistematis dan terprogram, serta pemecahan masalahnya didapatkan berdasarkan dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa (Tegeh & Kirna, 2013). Penelitian ini digunakan untuk meneliti dan mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk materi Pendidikan Pancasila dengan nama Sukbang Box. Prosedur penelitian dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kartu Sukbang pada materi Pendidikan Pancasila ini berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate. Semua tahapan dalam model pengembangan ADDIE saling berhubungan satu sama lain dengan tahap akhir yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari setiap tahapan.

Pada tahap analyze, dibagi menjadi 2 tahap yaitu analisis kebutuhan yang berdasarkan pada kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan analisis masalah yang berdasarkan kendala yang dialami oleh peserta didik kelas IV SDN 1 Negeri Agung. Tahap selanjutnya yaitu tahap design dan peneliti memutuskan untuk merancang sebuah media pembelajaran dengan berbasis kartu dan teka-teki silang yang diberi nama Sukbang Box. Tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan yang terdiri dari proses perealisasi hasil rancangan produk dan proses validasi media serta materi dari para ahli. Tahap ke-4 yaitu tahap implementasi yaitu dengan menerapkan media pembelajaran Sukbang Box yang sudah divalidasi terhadap empat siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai perwakilan yang dipilih sebagai subjek uji coba dalam sebuah penelitian kelompok kecil. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi yang berada di akhir setiap tahapan pengembangan dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengevaluasi setiap proses tahapan yang terjadi agar dapat mengeluarkan produk media yang berkualitas.

Pada penelitian dan pengembangan ini, jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam memperoleh data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari respon dan masukan siswa yang berkaitan dengan kualitas produk media. Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari hasil akhir review media pembelajaran dari para ahli, serta penskoran kuisioner respon pernyataan siswa. Data-data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa: (1) lembar validasi materi untuk ahli materi, (2) lembar validasi media untuk ahli media, dan (3) lembar kuisioner respon dan masukan siswa. Data-data yang telah didapatkan selanjutnya diolah oleh peneliti sehingga dapat mengukur dan mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Sukbang Box untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Pengolahan data dibagi menjadi dua tahap pengolahan, yaitu pengolahan data dari hasil validasi dan pengolahan data dari hasil pernyataan kuisioner respon siswa.

Pengolahan data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode deskriptif presentase. Metode deskriptif presentase merupakan metode dengan cara perhitungan oleh peneliti untuk menghitung dan mengolah data yang telah diperoleh peneliti dalam penelitian. Adapun rumus dari metode deskriptif presentase adalah sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus tersebut, maka peneliti dapat memperoleh hasil presentase kriteria keberhasilan produk media pembelajaran Sukbang Box yang dikembangkan yang berdasarkan pada hasil validasi dari para ahli sehingga produk media pembelajaran Sukbang Box dapat diketahui tingkat kevalidannya. Adapun presentase kriteria keberhasilan produk adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Kriteria Keberhasilan Produk

Penilaian	Kriteria Keberhasilan
$76\% \leq PSP \leq 100\%$	Valid dengan tanpa adanya revisi
$51\% \leq PSP \leq 75\%$	Valid dengan adanya revisi

$26\% \leq \text{PSP} \leq 50\%$	Belum begitu valid dan perlu adanya revisi berat
$\text{PSP} \leq 25\%$	Tidak valid

Pengolahan data selanjutnya berdasarkan hasil kuisioner respon siswa. Data hasil respon siswa dalam mengoperasikan produk media pembelajaran diperoleh dari hasil pengisian pernyataan kuisioner siswa yang kemudian akan dilakukan perhitungan dari tiap-tiap jawabannya. Metode deskriptif presentase merupakan metode dengan cara perhitungan oleh peneliti untuk menghitung dan mengolah data yang telah diperoleh peneliti. Adapun rumus dari metode deskriptif presentase adalah sebagai berikut:

$$\text{PSA} = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek} \times N} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus tersebut, maka peneliti dapat memperoleh hasil presentase kriteria kelayakan dan efektivitas produk media pembelajaran Sukbang Box yang dikembangkan sehingga produk media pembelajaran Sukbang Box materi Pancasila dapat diketahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya. Adapun presentase kriteria kelayakan dan efektivitas produk dengan sedikit motivasi dari peneliti adalah sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria Kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak dan Tidak Efektif
21% - 40%	Kurang Layak dan Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Layak dan Cukup Efektif
61% - 80%	Layak dan Efektif
81% - 100%	Sangat Layak dan Sangat Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Media Pembelajaran Sukbang Box berbasis aplikasi android materi Pancasila diteliti dan dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dimana tahapan penelitian pengembangan dibatasi sampai pada tahap implementasi atau penerapan uji coba skala atau kelompok kecil saja tetapi di setiap tahap juga terdapat tahap evaluasi agar produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat berkualitas. Adapun rincian hasil pada penelitian pengembangan dari media pembelajaran Sukbang Box yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Tahap Analyze

Pada tahap ini, peneliti menggunakan dua macam analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis masalah. Analisis kebutuhan dan masalah dilakukan peneliti melalui pengamatan dan wawancara tidak terstruktur (terbuka) terhadap guru kelas IV SDN 1 Negeri Agung mengenai pembelajaran materi Pancasila. Tahap analisis dilaksanakan pada tanggal 23 April 2025. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa peserta didik belum sadar akan adanya perbedaan suku bangsa di sekitarnya. Akibatnya menimbulkan rasa kurang toleran terhadap perbedaan suku lain sesama peserta didik. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan belum dapat membuat peserta didik memahami dengan sempurna. Pembelajaran di kelas yang dilakukan juga terkadang membosankan sehingga diperlukan adanya media yang dapat membantu dalam pembelajaran di kelas pada pembelajaran Pancasila.

2. Tahap Rancangan (Design)

Tahap rancangan ini dilaksanakan pada tanggal 25 April 2025. Kegiatan awal yang dilakukan adalah studi literatur untuk mengumpulkan referensi. Studi literatur dilakukan dengan merujuk kepada Buku Pendidikan Pancasila kurikulum merdeka kelas IV pada BAB I "Menenal Lingkungan Sekitar". Rancangan materi yang disajikan berupa pakaian adat suku bangsa, bahasa suku bangsa, makanan khas, dan kesenian/ budaya.

Kemudian selanjutnya, perancangan desain Sukbang Box. Tahap pertama pembuatan kartu suku bangsa yang berisi mengenai pakaian adat dari beberapa suku yang ada di Indonesia, kemudian bahasa suku yang digunakan, makanan khas suku tersebut dan kesenian atau budaya yang ada pada suku tersebut. Suku yang digunakan disini adalah suku Jawa, Lampung, Betawi, Batak, dan Bali. Kartu suku bangsa ini nantinya akan digunakan dalam metode bermain peran. Tahap kedua yaitu perancangan teka-teki silang yang berisi soal dan kotak jawaban mengenai suku bangsa yang sudah dipelajari. Tahap ketiga adalah pembuatan box sebagai wadah kartu dan teka-teki silang suku bangsa.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk merealisasikan hasil dari tahap analisis dan tahap desain, serta dengan melakukan validasi produk yang dikembangkan kepada para validator. Tahap ini, peneliti telah mengembangkan media pembelajaran yang diberi nama Sukbang Box. Pada tahap ini dilakukan penyatuan bahan yang sudah dibuat pada tahap

rancangan di dalam box berisi kartu suku bangsa dan teka-teki silang yang ditempel di setiap sisi box. Box didesain dengan bentuk persegi panjang yang dapat di buka menjadi lembaran panjang. Tahap terakhir adalah pemberian nama Sukbang Box yang di tempel pada bagian luar Box.

Setelah proses pembuatan media Sukbang Box direalisasikan, peneliti melakukan proses validasi media dan materi kepada para ahli. Pertama, validasi materi yang ditujukan kepada validator yang merupakan seorang ahli materi yaitu salah satu dosen dari jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu. Validasi materi dapat dilakukan dengan berpatokan pada instrumen validasi materi yang telah disusun oleh peneliti yang di dalamnya terdiri dari 4 aspek, yaitu Pembelajaran, Isi Materi, Penyajian, dan Keefektifan. Hasil dari validasi materi oleh validator ahli materi diperoleh jumlah nilai sebesar 49 dari poin maksimal 56 dengan persentase:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{49}{56} \times 100\%$$

$$PSP = 87,5\%$$

Dari hasil nilai presentase validasi materi tersebut, dapat ditunjukkan bahwa isi materi Pancasila yang digunakan pada media pembelajaran Sukbang Box materi Pancasila dinyatakan valid tanpa adanya revisi dan tanpa adanya saran serta masukan dari validator materi.

Setelah validasi materi dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan validasi media kepada validator seorang ahli media. Validator ahli media yaitu salah satu dosen dari jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu. Validasi media dilakukan dengan berpedoman pada instrumen validasi media yang telah disusun oleh peneliti yang di dalamnya terdapat 5 aspek, yaitu desain tampilan, petunjuk penggunaan, tulisan materi, suara dalam media, dan kemudahan media. Hasil yang didapatkan dari validasi media oleh validator ahli media diperoleh jumlah nilai sebesar 50 dari poin maksimal 56 dengan persentase:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

56

$$PSP = 89,28\%$$

Dari hasil nilai presentase validasi media tersebut, dapat ditunjukkan bahwa media pembelajaran Sukbang Box materi Pancasila dinyatakan valid tanpa adanya revisi dan tanpa adanya saran serta masukan dari validator ahli media.

4. Tahap Implement (Penerapan)

Tahap implement (penerapan) merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap implement (penerapan) merupakan tahapan untuk menerapkan atau mengujicobakan media pembelajaran Sukbang Box secara langsung terhadap beberapa siswa kelas IV sekolah dasar yang menjadi subjek uji coba penerapan setelah melewati tahap proses dan tahap pengembangan serta telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan uji coba, peneliti akan memberikan lembar kuisioner tentang media pembelajaran Sukbang Box untuk mengetahui respon dan masukan, serta tingkat kepuasan siswa terhadap media pembelajaran Sukbang Box sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya. Dalam lembar kuisioner terdapat berbagai aspek dari media pembelajaran Sukbang Box yang dirumuskan menjadi beberapa pernyataan yang harus diisi dan dijawab. Pilihan alternatif jawaban yang disediakan ada 5, yaitu sangat tidak setuju yang diberi skala penilaian 1, kurang setuju dengan skala penilaian 2, alternatif jawaban cukup setuju dengan skala penilaian 3, pilihan jawaban setuju dengan skala penilaian 4, dan jawaban sangat setuju dengan skala penilaian 5. Siswa diharuskan memilih salah satu dari pilihan alternatif jawaban tersebut yang sesuai dengan pengalaman yang dirasakannya pada saat mengoperasikan media pembelajaran Sukbang Box. Hasil dari kuisioner tersebut dihitung sesuai pernyataan dengan menggunakan rumus PSA (Presentase Setiap Aspek) untuk memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Sukbang Box ditinjau dari setiap butir pernyataan tersebut.

Aspek 1 : Tampilan media pembelajaran Sukbang Box menarik

Aspek 2 : Gambar yang digunakan jelas dan menarik

Aspek 3 : Tema yang digunakan menarik

Aspek 4 : Font dan warna huruf yang digunakan jelas

Aspek 5 : Petunjuk penggunaan media pembelajaran Sukbang Box jelas

Aspek 6 : Bahasa yang mudah dipahami dalam penjelasan materi

Aspek 7 : Kemudahan dalam memahami setiap materi pembelajaran

Aspek 8 : Kemudahan dalam mengerjakan soal

Aspek 9 : Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran Sukbang Box

Aspek 10 : Soal TTS sesuai dengan materi yang ada pada media pembelajaran Sukbang Box

Aspek 11 : Belajar materi Pancasila lebih santai dan menyenangkan dengan media pembelajaran Sukbang Box

Aspek 12 : Belajar materi Pancasila lebih mudah dengan media pembelajaran Sukbang Box

Aspek 13 : Media pembelajaran Sukbang Box dapat meningkatkan semangat belajar

Aspek 14 : Kemenarikan dalam media pembelajaran Sukbang Box

Berdasarkan uji coba penerapan produk media pembelajaran Sukbang Box terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat diketahui hasil nilai presentase dari seluruh aspek penilaian, yaitu sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

280

$$PSP = 75\%$$

Hasil perhitungan presentase nilai seluruh aspek dari hasil kuisioner siswa diperoleh sebesar 75%. Berdasarkan nilai itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Sukbang Box materi Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah layak dan sudah efektif untuk diaplikasikan.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada tahap implementasi atau uji coba penerapan yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar di sekitar rumah peneliti, maka media pembelajaran Sukbang Box dikatakan sudah layak dan sudah efektif untuk diaplikasikan menjadi media pembelajaran pada materi Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran tersebut juga digunakan siswa untuk mempelajari dan memahami materi Pancasila. Serta media pembelajaran Sukbang Box dapat memberikan suatu motivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses belajar materi Pancasila karena berdasarkan pengalaman mereka dalam proses belajar materi, mereka selalu tegang dan kurang bersemangat serta mudah bosan dengan media pembelajaran yang monoton dan bersifat pasif. Sebab media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan dan memberikan pesan atau informasi dalam pendidikan kepada siswa sehingga dapat merangsang perhatian dan pikiran siswa.

Media yang dapat menarik dan merangsang perhatian serta pikiran siswa adalah media-media yang memiliki gambar dan suara. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arindiono & Ramadhani (2013) yang menjelaskan bahwa siswa SD membutuhkan media yang menarik yang di dalamnya terdapat gambar ilustrasi, suara, teks, dan dapat dikendalikan sesuai keinginannya untuk membuat siswa belajar dengan bermain agar lebih mudah untuk mencerna materi seperti media pembelajaran interaktif. Usia siswa Sekolah Dasar termasuk dalam usia tahap operasional konkret, yang dimana anak sudah mulai bisa membedakan dan mengelompokkan objek maupun situasi yang terjadi di sekitar mereka dengan berpikir secara rasional dan sistematis, sehingga siswa membutuhkan adanya media konkret sebagai alat yang dapat membantu dalam pembelajaran. Media konkret merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan benda-benda nyata.

Media pembelajaran secara konkret yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak harus dengan menunjukkan wujud nyata atau asli benda tersebut, melainkan dapat digantikan dengan media yang menyerupai benda aslinya atau yang disebut dengan manipulatif. Dengan adanya media manipulatif, siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan pada kuisioner peneliti pada media pembelajaran Sukbang Box dapat menyampaikan konsep materi Pancasila dengan lebih jelas dan terlihat menarik. Maka, pengembangan media pembelajaran Sukbang Box bertujuan untuk memberikan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Ahmad Saberi (2005) mengemukakan bahwa fungsi utama penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu: 1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu, 2) Media dalam penggunaannya sangat integral dengan keseluruhan situasi mengajar, 3) Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi, 4) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata mata sebagai alat hiburan, 5) Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempercepat proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran, dan 6) Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Pada fungsi media pembelajaran yang pertama yaitu media sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan kesan dan pesan pada kuisioner peneliti yang tertulis bahwa siswa terbantu dengan aplikasi media pembelajaran Sukbang Box dalam memahami materi Pancasila.

Pada fungsi media pembelajaran yang kedua yaitu media merupakan bagian yang integral dalam menciptakan situasi pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan pada kuisioner peneliti pada aspek ke 13 yang memperoleh presentase sebesar 90% yang memiliki arti bahwa dengan aplikasi media pembelajaran Sukbang Box, siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat menciptakan keseluruhan situasi proses belajar mengajar yang efektif dan baik.

Pada fungsi media pembelajaran yang ketiga yaitu penggunaan media integral dengan tujuan pembelajaran dan bahan ajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan pernyataan pada kuisioner peneliti pada aspek 7, 8 dan aspek 10 yang masing-masing aspek secara berurutan memperoleh presentase sebesar 60%, 75%, dan 70%, memiliki arti bahwa media pembelajaran Sukbang Box sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bahan ajar sehingga siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran dan mudah dalam mengerjakan soal-soal teka-teki silang dalam media pembelajaran Sukbang Box.

Pada fungsi media pembelajaran yang keempat yaitu penggunaan media dilakukan untuk menarik perhatian siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan pada kuisioner peneliti pada aspek ke 1 dan aspek 14 yang memperoleh presentase sebesar 80% dan 95%, yang memiliki arti bahwa aplikasi media pembelajaran Sukbang Box memiliki tampilan dan isi yang menarik dan seru sehingga siswa tertarik untuk belajar materi Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran Sukbang Box.

Pada kegunaan media pembelajaran kelima yaitu pemakaian media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan dapat mempercepat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan pernyataan pada kuisioner peneliti pada aspek ke 11, 12, dan aspek 13 yang masing-masing aspek secara berurutan memperoleh presentase sebesar 70%, 65%, dan 90%, yang memiliki arti bahwa media pembelajaran Sukbang Box dapat meningkatkan semangat belajar dan siswa

dapat lebih santai serta senang dalam belajar materi Pancasila sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi Pancasila dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan cepat dan efektif.

Pada fungsi media pembelajaran yang terakhir yaitu media digunakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan pada kuisioner peneliti pada aspek ke 8 yang memperoleh presentase sebesar 75%, yang memiliki arti bahwa dengan aplikasi media pembelajaran Sukbang Box, siswa dapat lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal latihan pada materi Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran Sukbang Box. Peneliti menyimpulkan bahwa proses pengembangan dari media pembelajaran Sukbang Box materi Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar menerapkan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan, yaitu Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate. Hasil yang diperoleh dari hasil validasi media dan materi dengan rata rata sebesar 88,39% dan pengisian kuisioner sebesar 75% sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran Sukbang Box dinyatakan sudah layak dan sudah efektif untuk diaplikasikan menjadi media pembelajaran materi Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 1 Negeri Agung yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 3.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11 (1).
- Sugiyono. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (Edisi Ke-6).
- Azis, F. (2024). Penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan *culturally responsive teaching* di kelas VI SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 45–54. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4409>
- Hikam, M. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Gotong Royong (DIGO) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 66–75. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Mukhoerrunnissa, T. K., Nita, N., Rahmadina, R. N., Abibah, S. N., & Nugraha, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1634–1644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.5485>
- Wahyuningsih, S., Marlina, R., & Sukarno, S. (2023). Penggunaan Media Pop-Up Book dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 11(2), 123–130. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/didaktika/article/view/26789>
- Amanda, & Hendri. (2023). Pengembangan Media Kapten Subasa (Kartu Permainan Suku Bangsa) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 11(1), 42–54. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52479>
- Zulfahmi, M. N., & Khasna, F. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Penerapan Media Buku Pop-Up. *Jurnal AUDHI*, 8(1), 55–66.
- Suyanto, S., & Hariyanto, H. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fitriani, N. (2021). Peningkatan Pemahaman Nilai Kebangsaan melalui Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka SD/MI*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Aryanto, S., Agustin, I., & Putri, R. Y. (2022). Penggunaan Media Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Toleransi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 320–331. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i3.56789>